

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan teori-teori dan penelitian sebelumnya yang akan menjadi kerangka acuan dalam penelitian ini, adapun teori-teori yang akan dibahas adalah Teknologi Informasi, TAM, Modifikasi TAM, populasi dan sampel, serta teori mengenai Platform Merdeka Mengajar.

2.1 Penelitian Terkait

Berkut ini pada Tabel 2.1 disajikan beberapa penelitian yang terkait dengan pokok bahasan pada tulisan ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Perihal	Keterangan
1.	Peneliti	Diana Riani, Gusti Agung Ayu Putri, I Putu Agus Eka Pratama
	Judul	E-Readiness Sistem Informasi Pemerintah Daerah (SIPD) Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (studi kasus pada Dinas Komunikasi dan informatika Kabupaten Gianyar Bali)
	Tahun	2021
	Metode	Menggunakan Teknik pengumpulan data (angket)
	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • 70% dari pegawai telah memiliki pengalaman menggunakan <i>E-government</i> • Sebanyak 35% pegawai merasa bahwa SIPD kompleks • 45% pegawai merasa tidak mengalami kendala waktu dalam mempelajari dan menggunakan SIPD

		<ul style="list-style-type: none"> • Sebanyak 68,3% pegawai berpendapat bahwa SIPD memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung pekerjaan mereka • 51,7% pegawai berpendapat bahwa SIPD mudah digunakan • Sebanyak 73% pegawai menunjukkan tingkat kecenderungan yang tinggi terhadap SIPD • Sebanyak 50,8% pegawai menggunakan SIPD secara langsung
2.	Peneliti	Gilang Priambodo, Theresiawati, Rio Wirawan
	Judul	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi “Sikerja” di Lingkungan Kementerian Dalam negeri Menggunakan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i>
	Tahun	2021
	Metode	Penelitian ini menggunakan metode <i>Structured Equation Model-Partial Least Square (SEM-PLS)</i> Metode pengambilan sampel menggunakan <i>Simple Random Sampling</i>
	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel <i>perceived ease of use (PEOU)</i> berpengaruh positif terhadap variabel <i>perceived usefulness (PU)</i> • Variabel <i>perceived usefulness (PU)</i> berpengaruh positif terhadap <i>behavioral intention to use (BIU)</i> • Variabel <i>perceived usefulness (PU)</i> berpengaruh positif terhadap <i>attitude toward using (ATU)</i>
3.	Peneliti	Edwin Nurdiansyah, Aulia Novemy Dhita, Dewi Pratita
	Judul	Analisis Pemanfaatan Jurnal Elektronik oleh Mahasiswa Menggunakan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>
	Tahun	2019
	Metode	Metode kuantitatif menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpul data. Mennggunakan analisis deskriptif dan analisis <i>statistic inferensial</i>

	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada pengaruh positif dan signifikan instrument <i>perceived ease to use</i> terhadap <i>attitude toward using</i> pada jurnal Bhineka Tunggal Ika dan Criksetra • Ada pengaruh positif dan signifikan instrument <i>perceived usefulness</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pada jurnal Bhineka Tunggal Ika serta jurnal Criksetra
4.	Peneliti	Danar Sari Retno
	Judul	Pengaruh Dimensi Budaya Terhadap Tingkat Penerimaan Masyarakat Pada Layanan <i>E Filling : Analisis Technology Acceptance Model</i>
	Tahun	2021
	Metode	<i>Structural Equation Modeling</i> , pengumpulan data menggunakan kuisioner
	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power distance</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan teknologi melalui variabel <i>perceived ease of use</i>.
5.	Peneliti	Pahri FAhlevi, Athanasia Octaviani Puspita Dewi
	Judul	Analisis Aplikasi I Jateng Dengan Menggunakan Teori <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>
	Tahun	
	Metode	Menggunakan metode penelitian kualitatif, pengambilan data menggunakan metode studi kasus, observasi dan wawancara.
	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Penerimaan I Jateng memberikan kemudahan dalam kegiatan pustakawan maupun pemustaka yang menggunakan aplikasi tersebut.
6.	Peneliti	Nastiti Pertiwi
	Judul	Minat Perilaku Pengguna <i>Youtube</i> Sebagai Sumber Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i>
	Tahun	2019
	Metode	Metode Kuantitatif <i>Structural Equation Model</i>

Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> terbukti berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> • Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> tidak terbukti berpengaruh terhadap <i>Attitude to Use</i> • Variabel <i>Perceived Usefulness</i> terbukti berpengaruh terhadap <i>Attitude to Use</i> • Variabel <i>Attitude to Use</i> terbukti berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i>
Judul	Penggunaan <i>Technology Acceptance Model</i> Dalam Analisis Minat Perilaku pengguna <i>E-Money</i> pada Mahasiswa Universitas Telkom
Tahun	2019
Metode	Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deksriptif dan menggunakan analisis regresi linier berganda
Hasil	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i>

2.2 Teknologi Informasi

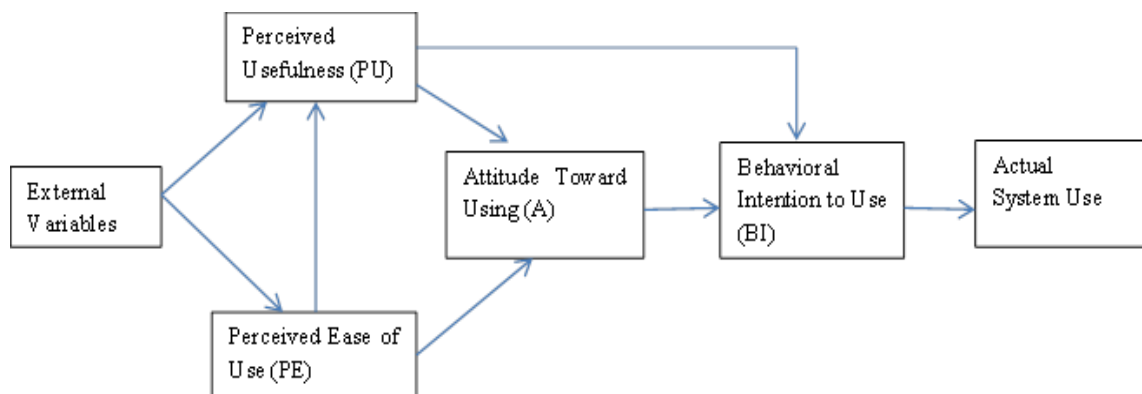
Teknologi informasi merupakan sebuah perkembangan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang didasari ilmu pengetahuan dengan seiring perkembangan jaman dan didasari kebutuhan pengguna saat ini. Sebelum teknologi mengalami perkembangan, tugas-tugas seperti surat menyurat dan pembuatan laporan keuangan masih dilakukan dengan cara manual. Namun sekarang dengan adanya kemajuan teknologi, kita dapat melakukan hal tersebut secara lebih efisien, kegiatan surat menyurat dapat dilakukan melalui pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*), membuat laporan keuangan sudah menggunakan komputer dan aplikasi.[6]

Tujuan dari teknologi informasi adalah untuk mengatasi masalah, memperluas kemungkinan kreativitas, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi kegiatan manusia. Teknologi informasi memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Manfaatnya adalah mendukung perbaikan kehidupan manusia dengan membantu aktivitas menjadi lebih efektif dan efisien.. Dalam konteks Pendidikan, teknologi informasi memiliki manfaat yang signifikan. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa, dengan komputer sebagai alat yang memfasilitasi ekspresi kreativitas siswa. Bagi guru, manfaatnya adalah mempermudah penyampaian materi pelajaran dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran

Komponen yang terlibat dalam teknologi informasi meliputi *hardware*, *software*, *brainware* (intelektualitas yang dimiliki oleh manusia/ pengguna) data, informasi dan pengetahuan. Semua komponen tersebut sudah menjadi satu kesatuan untuk mewujudkan teknologi informasi.

2.3 Technology Acceptance Model (TAM)

TAM atau *Technology Acceptance Model*, adalah suatu kerangka kerja yang dikembangkan untuk menganalisis dan memahami factor-faktor yang memengaruhi



penerimaan terhadap penggunaan teknologi. Model ini pertama kali dikenalkan pada tahun 1986 oleh Fred Davis[5]. TAM didasarkan pada teori induk yang dikenal sebagai *Theory of Reasoned Action*, yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen

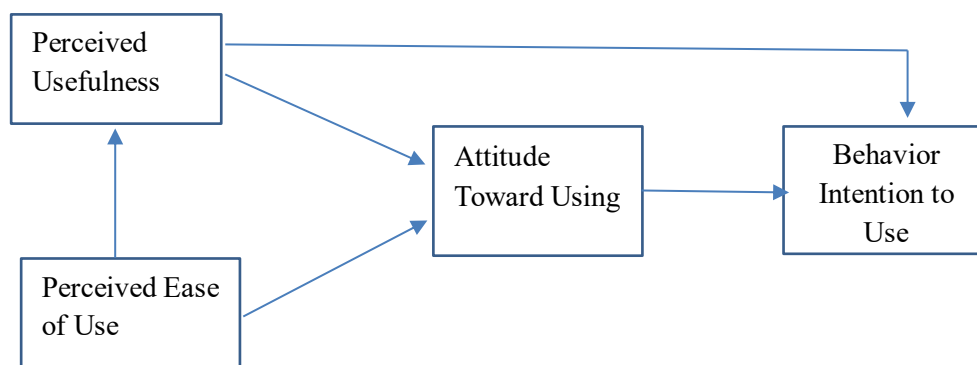
Gambar 2.1 Skema *Technology Acceptance Model*

TAM memiliki bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menyediakan landasan teoritis untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan terhadap teknologi didalam suatu organisasi. TAM menguraikan hubungan sebab-akibat antara keyakinan terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan system informasi dengan perilaku pengguna, serta tujuan atau kebutuhan dan penggunaan aktual dari sistem informasi oleh pengguna.

TAM merupakan salah satu teori perilaku yang sering digunakan untuk mempelajari proses adopsi teknologi informasi. Namun, sebuah model yang baik tidak hanya mampu memprediksi, tetapi juga harus dapat menjelaskan fenomena yang diamati. Model TAM dan indikatornya telah terbukti dapat mengukur tingkat penerimaan teknologi. Dengan menggunakan TAM, kita dapat menjelaskan mengapa pengguna menerima atau menolak sistem informasi yang digunakan. Model ini memberikan dasar untuk memahami pengaruh faktor eksternal terhadap keyakinan, sikap, dan tujuan pengguna.

2.4 Model TAM

Dalam skema TAM diketahui bahwa terdapat dua faktor utama yang dapat mempengaruhi penerimaan terhadap teknologi yaitu faktor kebermanfaatan dan faktor kemudahan[7] Model skema tersebut diadopsi dari model TAM Davis dan Asrul sani. Pada penelitian tersebut digunakan empat variabel yaitu variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using* dan *Behavior Intention To Use*. Berikut ini adalah skema model TAM yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 2.2 Skema model yang akan dikembangkan

2.5 Persepsi Kemudahan Pengguna (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa teknologi tersebut mudah digunakan.[8] Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai seberapa yakin seseorang bahwa penggunaan teknologi tidak memerlukan banyak usaha.[9] Davis memberikan indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi antara lain:

- a. Sistem mudah untuk dipelajari
- b. Sistem memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas dengan mudah
- c. Keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan sistem tersebut
- d. Sistem mudah untuk dioperasikan.

2.6 Persepsi Kemanfaatan(Perceived Usefulness)

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) berdasarkan kata *usefull* (manfaat) mengacu pada kegunaan teknologi untuk tujuan yang menguntungkan [10]. Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna yakin bahwa teknologi akan meningkatkan kinerja dari suatu kegiatan.[11]

2.7 Sikap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Menurut Davis et al. (1989) sikap merupakan cermin perasaan suka atau tidak suka terhadap hasil dari perilaku yang dituju. *Attitude Toward Using* adalah salah satu komponen utama yang mencerminkan sikap individu terhadap penggunaan suatu teknologi atau sistem tertentu. Komponen ini mengukur tingkat penerimaan, kesukaan, atau ketertarikan individu terhadap teknologi tersebut.[12]

2.8 Minat Penggunaan (*Behavior Intention to Use*)

Behavioral Intention to use adalah keinginan individu untuk terus menggunakan suatu teknologi secara konsisten. Tingkat penggunaan komputer seseorang dapat

diperkirakan dari sikap mereka terhadap teknologi tersebut. Pengguna yang memiliki sikap positif terhadap teknologi cenderung memiliki keinginan untuk meningkatkan dukungan, motivasi untuk terus menggunakan teknologi dan keinginan untuk memengaruhi pengguna lain untuk menggunakan teknologi.

2.9 Penerimaan Sistem

Penerimaan pengguna teknologi informasi disebabkan oleh persepsi tentang kemudahan penggunaan dan manfaat yang dihasilkan sistem informasi. Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan memiliki keterkaitan untuk memprediksi sikap penerimaan pengguna (*Acceptance of IT*) terhadap teknologi informasi.[13]

Penerimaan pengguna (*Acceptance of IT*) terhadap sistem informasi dipengaruhi oleh tingkat kemudahan dan manfaat yang diperoleh oleh sistem informasi tersebut. Sehingga kemudahan dan manfaat ini menjadi faktor penting bagi pengguna sistem informasi untuk menerima dan menggunakan sistem informasi yang ditawarkan.[14]

2.10 Structural Equation Model - Partial Least Square

Pendekatan *Structural Equation Model* (SEM) menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS). PLS merupakan model persamaan struktural (SEM) yang berbasis komponen atau varian. *Structural Equation Model* (SEM) adalah salah satu bidang statistik yang memungkinkan pengujian hubungan yang kompleks yang sulit diukur secara bersamaan. Menurut Santoso [15] SEM adalah teknik analisis multivariate yang menggabungkan analisis faktor dan regresi (korelasi) untuk menguji

hubungan antara variabel dalam sebuah model, baik itu antara indikator dengan konstraknya maupun hubungan antar konstruk.

Menurut Latan dan Ghazali [16], PLS merupakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis *covariance* menjadi berbasis varian. SEM yang berbasis kovarian biasanya digunakan untuk menguji kausalitas atau teori, sedangkan PLS cenderung lebih bersifat model prediktif. Perbedaan antara SEM berbasis kovarian dengan PLS berbasis komponen terletak pada penggunaan model persamaan struktural untuk menguji atau mengembangkan teori untuk tujuan prediksi

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Partial least Squares*(PLS) yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1. Tahap pertama adalah melakukan uji *measurement model*, yaitu menguji validitas dan reliabilitas konstruk dari masing-masing indikator.
2. Tahap kedua adalah melakukan uji *structural model* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antar variabel/korelasi antara konstruk konstruk yang diukur dengan menggunakan uji t dari PLS itu sendiri.

2.11 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Data

2.11.1 Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[17] Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa yang menjadi sumber data yang merepresentasikan ciri-ciri tertentu dalam penelitian tersebut. Dalam konteks penelitian, populasi dapat diartikan sebagai seluruh unit analisis yang memiliki ciri-ciri yang relevan. Unti analisis merujuk pada unit atau entitas yang akan diteliti atau dianalisis.

Populasi dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu ;

- **Populasi target**
merupakan kelompok individu atau unit yang menjadi fokus utama dari suatu penelitian, survei, atau intervensi. Ini adalah kelompok yang ingin dijadikan sasaran atau yang ingin dipelajari atau diintervensi oleh peneliti.
- **Populasi survei**
merupakan Kumpulan individu atau unit yang menjadi subjek dari survey yang sedang dilakukan.

Populasi terdiri dari unsur sampling yaitu unsur- unsur yang diambil sebagai sampel. Kerangka sampling (sampling Frame) adalah daftar lengkap semua elemen yang menjadi target sampling dalam populasi. Elemen sampling dipilih dengan menggunakan kerangka sampling (sampling frame)

2.11.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang diambil dari populasi untuk dijadikan subyek penelitian. Dalam penelitian ini, sampel diambil

menggunakan metode *probability sampling*, yakni *proportionate stratified random sampling*, dengan menerapkan rumus Slovin. *Probability sampling* adalah metode pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen dalam populasi untuk dipilih menjadi bagian dari sampel. Rumus yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah : Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan persamaan Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n = jumlah elemen / anggota sampel

N = jumlah elemen / anggota populasi

e = error level (tingkat kesalahan)

(catatan : umumnya digunakan 1 % atau 0,01, 5% atau 0,05, dan 10 % atau 0,1)

(catatan dapat dipilih oleh peneliti).

2.11.3 Teknik Pengambilan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, instrumen penelitian menggunakan kuesioner/angket. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui [18]. Kuesioner tertutup dan tidak langsung digunakan

untuk mengungkap variabel bebas, sedangkan kuesioner tertutup dan kuesioner langsung untuk mengungkap variabel terikat.

Kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih kuesioner langsung yaitu responden menjawab tentang dirinya sendiri, sedangkan kuesioner tidak langsung adalah jika responden menjawab tentang orang lain [18].

Jenis angket yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah angket tertutup (berstruktur) yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu, responden tinggal memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendiriannya.

2.12 Platform Merdeka Mengajar

Platform Merdeka Mengajar adalah platform teknologi yang disediakan untuk guru dan kepala sekolah dalam mengajar, belajar, dan berkarya. Untuk mengakses fitur atau menu yang ada di dalam Platform Merdeka Mengajar, pengguna harus masuk (*login*) dengan menggunakan akun pembelajaran (belajar.id).

Platform Merdeka Mengajar dibangun untuk menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka agar dapat membantu guru dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman tentang Kurikulum Merdeka. Platform ini juga disediakan untuk menjadi teman penggerak bagi guru dan kepala sekolah dalam mengajar, belajar, dan berkarya.

2.13 Fitur Merdeka Mengajar

Merdeka Mengajar merupakan platform edukasi yang memiliki tiga fungsi utama yaitu membantu guru untuk mengajar, belajar dan berkarya. Platform ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi guru agar dapat mengajar sesuai level kompetensi murid dan sebagai sarana menyalurkan karya inspirasi untuk guru lainnya. Berikut ini lima fitur yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kompetensinya :

a. Video Inspirasi

Dalam fitur ini, pengajar dapat menemukan beragam video kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mereka, baik dalam konteks lingkungan sekolah maupun secara personal..

b. Pelatihan Mandiri

Dalam fitur ini terdapat berbagai topik pelatihan, materi yang singkat dan relevan, serta praktis yang tersedia. Fitur pelatihan mandiri ini dapat diakses oleh pengajar kapan pun dan di mana pun, memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi mereka secara efektif.

c. Bukti Karya Saya

Fitur ini berfungsi sebagai catatan yang mencerminkan kinerja dan kemampuan pengajar, yang dapat dibagikan untuk memberikan inspirasi dan memfasilitasi pertukaran ide dengan rekan sejawat..

d. Asesmen Murid

Dalam fitur ini terdiri dari berbagai jenis soal yang dapat membantu dalam memahami tingkat kompetensi siswa, sehingga pengajar dapat menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa. Ragam paket soal ini dapat dibagikan baik secara daring maupun luring.

e. Perangkat Ajar

Terdapat beragam ide bahan ajar berkualitas yang dapat diakses oleh pengajar, termasuk modul ajar, buku teks pelajaran, video pembelajaran, modul proyek, dan sumber belajar lainnya. Konten ini disusun oleh tim ahli dari Kemendikbudristek. Saat ini, terdapat lebih dari 2.000 referensi perangkat ajar yang berbasis pada Kurikulum Merdeka.